



Álbumes

EL ARTE DE...

Ahora suena



Estudiante: Juan Diego Picazo  
**EL ARTE DE REBOBINAR**  
Estudio: 2024  
1 canciones, 11 min.



- 1 **DIRECTORA: Amparo Alepuz Rostoll**  
2:15
- 2 **UMH**  
2:29
- 4 **Facultad de Bellas Artes de Altea**  
2:31
- 6 **2024 / 2025**  
3:08



Listas



Artistas



Canciones



Álbumes



Más

# TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES

2024-2025



## MENCIÓN

Artes Plásticas

## TÍTULO

EL ARTE DE REBOBINAR

## ESTUDIANTE

Picazo Escudero, Juan Diego

## TUTOR/A

Alepuz Rostoll, Amparo

## COTUTOR/A

Macias Fernandez, Mirella





#### **PALABRAS CLAVE**

Arqueología tecnológica, poética del objeto, ilustración digital, óleo digital, simbolismo cotidiano

#### **RESUMEN**

El proyecto investiga cómo los objetos tecnológicos obsoletos actúan como archivos íntimos, explorando la capacidad de la imagen para evocar historias. El acto creativo se inicia con la adquisición en el rastro de Polop de una serie de iPods de segunda mano y con el análisis de las listas de reproducción y metadatos musicales que contienen los dispositivos para así elaborar una serie de retratos psicológicos, ilustraciones digitales realizadas en Ipad con el software de creación Procreate, que reconstruyen identidades ficticias y en los que se combinan memoria afectiva y ficción narrativa, concibiendo al iPod como una cápsula cultural y emocional.



## INDICE



<b>1. PROPUESTA Y OBJETIVOS</b>	<b>5</b>
<b>2. REFERENTES</b>	<b>7</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA</b>	<b>11</b>
<b>4. PROCESO DE PRODUCCIÓN</b>	<b>13</b>
<b>5. RESULTADOS</b>	<b>20</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>25</b>

Biblioteca  
Miguel Hernández

# 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

## 1.1. PROPUESTA INICIAL

La propuesta consiste en una serie de ilustraciones digitales que reconstruyen la identidad de cuatro personajes ficticios a partir de iPods<sup>1</sup> comprados en el mercadillo dominical de Polop, Alicante. A través del repertorio musical de cada dispositivo, es posible deducir rasgos de personalidad, preferencias estéticas, estados emocionales y etapas significativas en la vida de sus antiguos dueños. Estos indicios sirven como base para retratos que combinan lo narrativo y lo afectivo, situándose entre el documento y la evocación.

Tal como plantea Grafton Tanner en su libro *Porsiemprismo, cuando nada termina nunca* (2024), en una época marcada por la persistencia emocional de lo obsoleto, cuando un objeto deja de ser útil, su valor afectivo tiende a intensificarse: lo que antes era simplemente funcional se convierte en un contenedor de sensaciones, y al ‘porsiemprizarlo’ creamos un lazo permanente con su memoria. En este sentido, los iPods recuperados no son solo residuos tecnológicos, sino archivos íntimos que permiten reconstruir narrativas personales, incluso cuando los sujetos ya no están o nunca existieron.

La portada del proyecto, diseñada utilizando la propia interfaz de un iPod Touch<sup>2</sup>, reflexiona sobre “el acto de mirar”. Siguiendo a Julián Gállego en *El cuadro dentro del cuadro*, “la pintura se convierte así en espectáculo de sí misma... se duplica en el acto de mostrarse” (Gállego, 1984, p. 17). De modo similar a “*El matrimonio Arnolfini*” del pintor flamenco Jan van Eyck (1390-1441), donde el espejo convexo refleja la escena y al espectador, la interfaz del reproductor funciona como espejo: La información institucional del proyecto —título, autoría y tutoría— se integra en el propio dispositivo en el que en otro tiempo se consumía, compartía y atesoraba la música, reforzando así el vínculo entre contenido, soporte y memoria. Esta decisión refuerza la noción de autorrepresentación y mirada devuelta.

Del mismo modo, la memoria del proyecto ha sido redactada utilizando la tipografía Helvetica Neue, en alusión directa al lenguaje visual del ecosistema gráfico de Apple durante los años 2000. Su uso remite a una estética tecnológica precisa, neutra pero reconocible, que refuerza conceptualmente la propuesta y vincula la forma del documento con el contenido investigado.

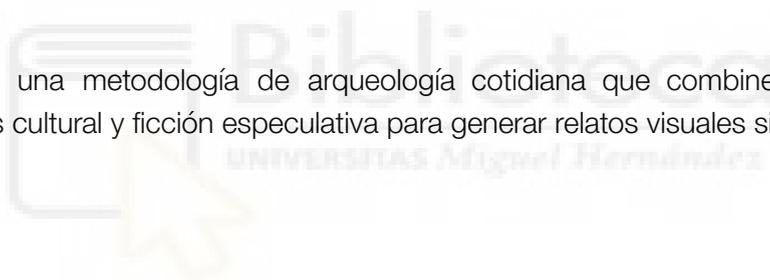
---

<sup>1</sup> El iPod es un reproductor de música digital desarrollado por Apple Inc. entre 2001 y 2019. Permitía almacenar y reproducir archivos de audio, sincronizados desde el ordenador mediante el programa iTunes. Su popularidad lo convirtió en un icono tecnológico y cultural de principios del siglo XXI.

<sup>2</sup> El iPod touch heredó gran parte de sus funciones del iPhone, hasta el punto de convertirse en una versión reducida de este. Paradójicamente, fue también el avance del propio iPhone lo que terminó por hacer obsoleta a la línea iPod, cerrando su ciclo con el lanzamiento del iPod touch de séptima generación.

## 1.2. OBJETIVOS

- Explorar el potencial narrativo de la ilustración digital con la herramienta iPad y el *software* Procreate, creando escenas de vida imaginadas a partir de huellas residuales y experimentando con pinceles de textura oleosa.
- Reconstruir perfiles ficticios a partir del análisis de iPods obsoletos, usando su contenido musical y estado material: canciones, nombres de usuario, marcas de uso, etc.
- Investigar cómo los dispositivos tecnológicos obsoletos funcionan como cápsulas emocionales y archivos personales que condensan época, sensibilidad y hábitos culturales, permitiendo repensar poéticamente la memoria afectiva, la identidad, el consumo y la pertenencia en la era digital.
- Aplicar una metodología de arqueología cotidiana que combine observación, análisis cultural y ficción especulativa para generar relatos visuales significativos.



## 2. REFERENTES

El eje de este proyecto se articula alrededor de la memoria, la identidad y el vínculo afectivo con dispositivos tecnológicos obsoletos. Partimos de la premisa de que estos aparatos conservan vestigios de vida—listas de reproducción, artistas favoritos, géneros predilectos, indicios de rutinas o estados de ánimo—y que a partir de estas huellas puede tejerse una narrativa visual que reanime la presencia de quienes ya no están. Truffaut señalaba al respecto:

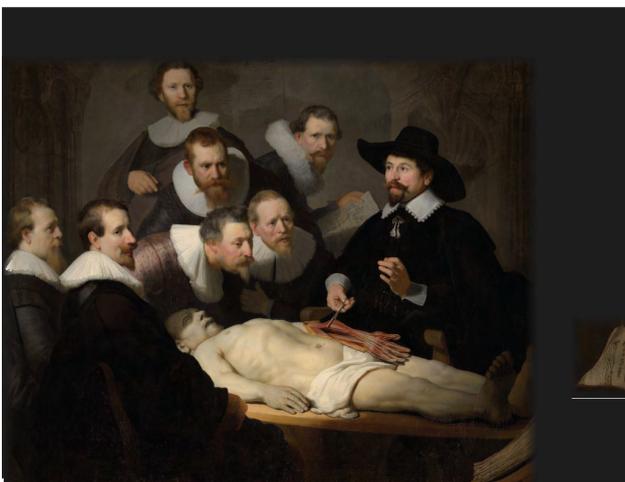
"I realized that you can really exercise your memory where the past is concerned".  
[Me di cuenta de que realmente puedes ejercitar tu memoria en lo que respecta al pasado]. (Broody, 2010,  
[www.newyorker.com/culture/richard-brody/truffauts-last-interview](http://www.newyorker.com/culture/richard-brody/truffauts-last-interview))

### 2.1. REFERENTES VISUALES DE LA PINTURA Y LA ILUSTRACIÓN:

El **matrimonio Arnolfini (Jan van Eyck, 1434)** y las obras de **Rembrandt<sup>3</sup> (1606– 1669)** comparten una cualidad que ha marcado este proyecto: trascienden el encuadre a través del retrato y el reflejo. Van Eyck recurre al espejo convexo como recurso metapictórico que introduce al espectador en la escena, idea que hemos adaptado en la portada mediante una interfaz digital que no solo mira, sino que registra, sugiriendo que quien observa también es observado. Por su parte, Rembrandt, con su profundo interés por el retrato psicológico, captura no solo la apariencia sino el aura emocional de sus modelos; de ahí que nuestros personajes se construyan a partir de una presencia afectiva más que de un parecido físico.



**Fig 1. Van Eyck, J. (1434).** *El matrimonio Arnolfini*  
[Óleo sobre tabla, 82 x 60 cm].  
National Gallery.  
Londres. ([Invest.gart](http://invest.gart))



**Fig 2. Rembrandt van Rijn:** *La lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp*  
(1632), óleo sobre lienzo, 169,5 x 216,5 cm,  
colección del Mauritshuis, La Haya.

<sup>3</sup> Rembrandt van Rijn: <https://historia-arte.com/artistas/rembrandt>

**Edward Hopper**<sup>4</sup> (1882 – 1967), **Paula Rego**<sup>5</sup> (1935 – 2022) e **Ignasi Monreal**<sup>6</sup> (1990–) confluyen en nuestro proyecto por su singular manejo del espacio, la narrativa y la fusión de lo real con lo emocional. Hopper ha inspirado la atmósfera de nuestras ilustraciones con su exploración del aislamiento, la pausa y la presencia silenciosa en entornos cotidianos. Rego, por su parte, aporta el modelo de cómo articular lo íntimo y lo perturbador mediante composiciones teatrales y psicológicamente densas, sugiriendo historias personales sin necesidad de explicitarlo. Finalmente, Monreal influye en el tratamiento digital y simbólico de la imagen; su fusión de realismo y fantasía, así como su apuesta por técnicas que mezclan tradición pictórica y medios modernos, han guiado la estética y la construcción narrativa de nuestro trabajo.

“Este medio tradicional-moderno es lo que realmente destaca. Con tanto que todos comparten ahora a través de la fotografía, puede ser —y espero que así sea— muy refrescante” (Monreal, citado en Chu, 2018).

<https://news.artnet.com/art-world/gucci-ignasi-monreal-capsule-collection-1269587>



**Fig 3. Hopper, Edward:** *Muchacha cosiendo a máquina* (1921), óleo sobre lienzo, 48,3 x 46 cm, Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid. Nº INV. 595 (1977.49), Sala 45.



**Fig 4. Rego, Paula:** *Vanitas* (2006), pastel sobre papel montado en aluminio, tríptico (panel central: 143 x 132,9 cm; panel izquierdo: 110 x 130 cm; panel derecho: 110 x 130 cm), edición única, colección de la Fundação Calouste Gulbenkian, Centro de Arte Moderna, Lisboa.



**Fig 5. Monreal, Ignasi:** *Inspired by Ophelia* (1852) by John Everett Millais, Tate Gallery, London (2018), ilustración digital, dimensiones variables, edición limitada de 200 ejemplares, colección privada.

<sup>4</sup> Edward Hopper: <https://historia-arte.com/artistas/edward-hopper>

<sup>5</sup> Paula Rego: <https://historia-arte.com/artistas/paula-rego>

<sup>6</sup> Ignasi Monreal: <https://miscelanea.info/a192/ignasi-monreal>

## 2.2. REFERENCIAS AUDIOVISUALES:

Hemos elegido el largometraje *À bout de souffle* (1966), obra de Jean-Luc Godard (1930-2022), director del Neorrealismo francés o *Nouvelle Vague*, por su interés por retratar lo cotidiano, lo marginal y lo íntimo desde una mirada innovadora y experimental, que a la vez parece cercana y espontánea. La fragmentariedad de la narrativa cinematográfica de Godard y la apertura interpretativa son herramientas con una alta carga de contemporaneidad que recogemos del cine de vanguardia europeo para trasladarlas a nuestro proyecto.

*La ventana indiscreta* (1954), obra de Alfred Hitchcock (1899-1980) también ha sido una referencia clave, especialmente por su manera de construir una narrativa a partir de fragmentos mínimos y huellas sutiles. Adoptando la noción de *MacGuffin*<sup>7</sup>, el iPod funciona aquí como detonante: su contenido musical activa la reconstrucción de una identidad, aunque lo esencial es la historia que surge a partir de él.

Al igual que en la película, adoptamos una mirada casi voyeurística, accediendo a un archivo privado que debemos interpretar por nosotros mismos. No hay un relato explícito, sino una suma de signos dispersos, que invitan a imaginar, completar y reconstruir.



**Fig 6. Hitchcock, Alfred:** *Rear Window* (*La ventana indiscreta*, 1954), largometraje, color, duración 1 h. 52', producción de Paramount Pictures, Estados Unidos.

<sup>7</sup> El término "MacGuffin" fue popularizado por el director Alfred Hitchcock para describir un objeto, persona o meta que impulsa la acción de la trama, pero cuya naturaleza concreta es irrelevante para el desarrollo narrativo en sí. Su función principal es motivar a los personajes, no al espectador.

Para cerrar el apartado de referentes, destacamos varias obras cinematográficas que han modelado tanto la dimensión temática como el tratamiento formal de los personajes en este proyecto. Películas de culto como *La Haine* (Kassovitz, 1995) y *El club de la lucha* (Fincher, 1999) ofrecen miradas críticas sobre el individuo en tensión con su entorno social y político, generando personajes rebeldes, moralmente ambiguos y cargados de conflicto interno. En el ámbito nacional, *Manolito Gafotas* (Albaladejo, 1999) aporta un contrapunto humorístico y costumbrista, recuperando la melancolía de la infancia en contextos urbanos españoles. Finalmente, la serie *The Gentlemen* (Guy Ritchie, 2024) demuestra el poder del archivo personal como motor narrativo y cómo la caracterización a través de gustos y entorno enriquece la construcción de identidades memorables, un objetivo compartido con nuestros retratos.



**Fig 7. Kassovitz, Mathieu:** *La Haine* (1995), largometraje, blanco y negro, duración 1 h. 35', producción de Les Productions Lazennec, Studiocanal, La Sept Cinéma y Kasso Inc. Productions, Francia.



**Fig 8. Reyes, Miguel Albaladejo:** *Manolito Gafotas* (1999), película, duración 1 h. 38', España, productora Lolafilms.



**Fig 9. Ritchie, Guy:** *The Gentlemen* (2024), serie de televisión, duración 8 episodios de aproximadamente 55 minutos cada uno, coproducción Reino Unido-EE. UU., distribuida por Netflix. Disponible en Netflix [consulta: 26/05/2025].

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta investigación explora la forma en que estos iPods, pueden transformarse en “archivos emocionales” que conservan rastros de vidas pasadas. A pesar de mantener su funcionamiento intacto, estos dispositivos han quedado obsoletos en términos culturales: ya no encajan en los modos contemporáneos de consumo musical basados en el streaming, la nube y la conectividad permanente. Al perder su función original, paradójicamente, recuperan un aura que Walter Benjamin definió como:

“Was ist eigentlich der Aura? Ein sonderbares Gespinst aus Raum und Zeit: einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag” [¿Qué es propiamente el aura? Un singular tejido de espacio y tiempo: la aparición irreplicable de una lejanía, por cercana que pueda estar.] (Benjamin, 1936, p. 45).

Esa cualidad única convierte a cada reproductor en un objeto de contemplación, teñido de fetichismo y voyeurismo, que invita no solo a ser visto, sino a ser leído y releído como si fuera un diario íntimo al que no deberíamos tener acceso, donde cada canción y lista guardada funciona como un rastro emocional, pistas que permiten intuir la identidad y el mundo interior de alguien que ya no está, pero cuya presencia aún se percibe.

A partir de estas pistas, se reconstruyen identidades ficticias cuyos rasgos emocionales y simbólicos toman forma en cada ilustración. Lejos de ofrecer un retrato mimético, la imagen se construye como interpretación de los indicios sonoros y materiales. Esta metodología se apoya en la noción de “biografía de los objetos”, que entiende a los artefactos personales no sólo como soportes de uso, sino como depósitos de memoria y afecto (Guasch, 2011, p. 23).

En su ensayo sobre el archivo en el arte contemporáneo, *Arte y archivo, 1920-2010: Genealogías, tipologías y discontinuidades*, Ana María Guasch (2005) sostiene que “el archivo no es solo una forma de conservar el pasado, sino una herramienta para reconstruirlo y reinterpretarlo desde el presente” (p. 157). Aplicada a los iPods, esta visión implica recolectar, clasificar e interpretar los datos musicales como acto creativo: cada playlist que hemos importado del propio reproductor a Spotify se convierte en materia prima para un proceso pictórico que reanima lo olvidado y, al mismo tiempo, genera una reflexión sobre la materialidad digital.

Cada iPod actúa como un nodo desde el cual se entrelazan canciones, objetos y recuerdos, generando un rizoma de conexiones afectivas y culturales. Esta idea, inspirada en las teorías de Gilles Deleuze y Félix Guattari, encuentra una aplicación directa en el proceso de creación artística, donde la obra se construye como una red expansiva más que como una narrativa lineal.

Esta lógica dialoga con la transición que describe José Luis Brea en la que la imagen deja de ser un objeto único para convertirse en un flujo interconectado:

“En la era de la e-image, la imagen ya no está limitada por su soporte material ni por su unicidad; circula, se transforma y se integra en redes interactivas, actuando como nodo de conexión entre miradas, datos y significados en constante devenir” (Brea, 2008, p. 112).

Así, el iPod-nodo deja de ser un mero reproductor de música para convertirse en un vértice simbólico desde el cual circulan significados afectivos y culturales, que la ilustración digital traduce en paisajes híbridos donde conviven técnica y poesía visual.

De igual modo, Juan Martín Prada (2015) sostiene que en el tiempo de Internet “la imagen se presenta como dato y superficie, sujeta a economías de la atención y a procesos de fragmentación y remezcla que modifican nuestra forma de ver y de narrar” (p. 57). Cada ilustración de este proyecto actúa, entonces, como un fragmento evocador dentro de un archivo emocional colectivo: un destello que insta al espectador a recomponer historias a partir de piezas dispersas. Así, el trabajo se enmarca en una nueva poética de la imagen digital, donde lo efímero y lo fragmentario cobran valor como detonantes de la memoria más íntima.



## 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El desarrollo de las ilustraciones se estructuró en una secuencia de fases que combinan la investigación, la organización visual, la observación emocional, y la ejecución pictórica digital. Cada una de las cuatro obras, correspondientes a los cuatro dispositivos, fue abordada con un mismo método, adaptado a las singularidades de cada dispositivo y del perfil hipotético reconstruido.



**Fig 10. Rastro de Polop**, mercadillo de segunda mano y antigüedades, se celebra los domingos en la calle Teulería, Polígono Industrial de Polop.



**Fig 11. Prueba de funcionamiento de un iPod Classic.**  
Fotografía cortesía de Estibaliz Rodriguez (2025).

La primera etapa del proyecto consistió en la adquisición de varios iPods en el rastro dominical de Polop. Se prestó atención especialmente a aquellos que, a pesar de su antigüedad, se encontraban en un estado físico relativamente bueno. En el propio mercado, procedimos a verificar su funcionalidad mediante una fuente de alimentación portátil; aquellos dispositivos que encendían y almacenaban archivos de audio fueron adquiridos. Más allá de su precio de mercado<sup>8</sup>, nos interesaban como archivos personales, como puertas de entrada al universo íntimo de sus antiguos dueños.

<sup>8</sup> El iPod ha visto un repunte en su popularidad desde 2023, con ciertos modelos alcanzando precios en el mercado de segunda mano que superan su coste original, reflejando su nuevo estatus como pieza de coleccionista.

## 4.1. SELECCIÓN DE DISPOSITIVOS

De entre los trece dispositivos rescatados, se seleccionaron cuatro ejemplares que destacaban por la densidad narrativa de su contenido musical: el *iPod de Pau* destacaba por una gran variedad de géneros y una significativa carga musical vinculada a los años 2005–2007; *Merche* contenía pocas canciones, pero todas ellas eran baladas en español de corte romántico; *YUKI*  $\oslash$  *iPod* ofrecía una mezcla curiosa de música electrónica y canciones japonesas, con repeticiones muy marcadas; y el *iPod de Congu* revelaba una selección musical centrada en el reguetón ligero, el pop latino y las baladas emotivas, con una alta frecuencia de reproducción que evidenciaba un uso cotidiano e intensivo.



**Fig 12.** *iPod de pau, MERCHE, YUKI*  $\oslash$  *iPod* y *iPod de congu* a escala real.

## 4.2. EXTRACCIÓN Y ANÁLISIS DEL CONTENIDO MUSICAL

Una vez seleccionados los reproductores, se procedió al volcado de su contenido a través del software para Mac “Música”<sup>9</sup> (Versión 1.5.2.56) que permitió recuperar las listas de reproducción y canciones sin alterar la memoria original del dispositivo. A partir de este contenido, clasificado en su momento por sus respectivos dueños por género, artista, época y tono emocional, se elaboró un perfil hipotético del usuario de cada iPod, que serviría de base para construir las escenas ilustradas.

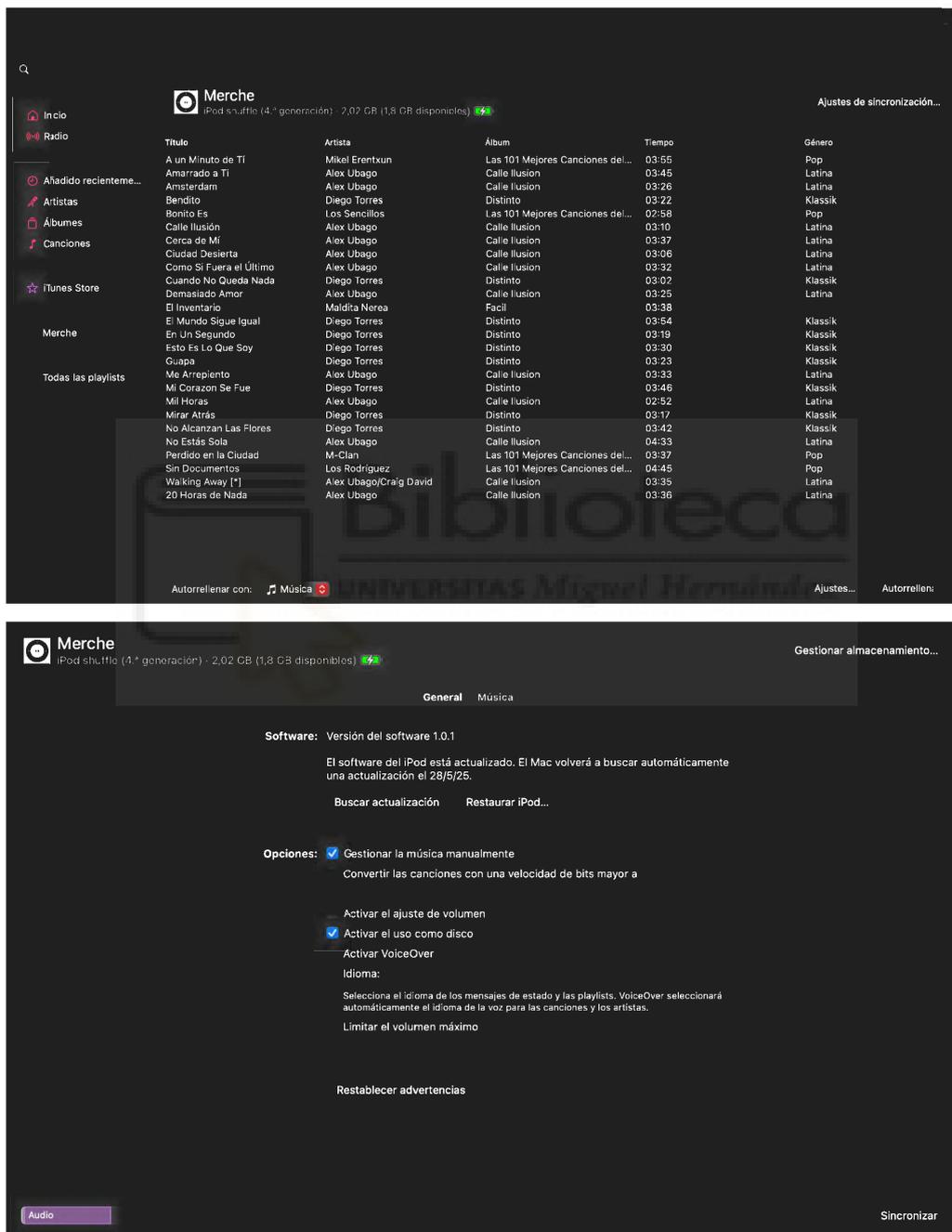


Fig 13. Proceso de recuperación de archivos musicales.

<sup>9</sup>A partir de macOS Catalina (2019), las funciones originales de iTunes se dividieron en distintas aplicaciones independientes: Música, TV y Podcasts.

### 4.3. CREACIÓN DE PLAYLISTS INDIVIDUALES

Con esta información, se creó una playlist en Spotify (Versión 9.0.50) para cada iPod, replicando lo más fielmente posible su selección musical. Esto permitió una escucha activa, que funcionó como método de análisis emocional: la repetición de las canciones reveló el tono general, los estados de ánimo dominantes, el rango de emociones y pistas sobre la personalidad, hábitos, edad aproximada, contexto cultural o momentos vitales de su antiguo dueño o dueña.

Por ejemplo, en el caso de Pau (**iPod de pau**), la variedad musical y los temas de viaje sugerían una persona joven, universitaria y de intereses amplios. En Merche (**MERCHE**), la selección monótona de baladas en español apuntaba a alguien introspectivo, nostálgico o en duelo afectivo. En Yuki (**YUKI の iPod**), la mezcla de *electrónica* y canciones japonesas indicaba un perfil juvenil con vínculos culturales muy marcados, posiblemente migrante o de herencia mixta. Y en Congu (**iPod de congu**), el uso intensivo del iPod, con *reguetón*, *pop* en español y versiones de YouTube, revelaba una personalidad extrovertida, sentimental y nostálgica, propia de la cultura *millennial*<sup>10</sup> entre 2012 y 2015.



**Fig 14.** Códigos para acceso directo a las listas de reproducción de cada iPod en Spotify.

<sup>10</sup> Generación nacida entre 1981 y 1996.

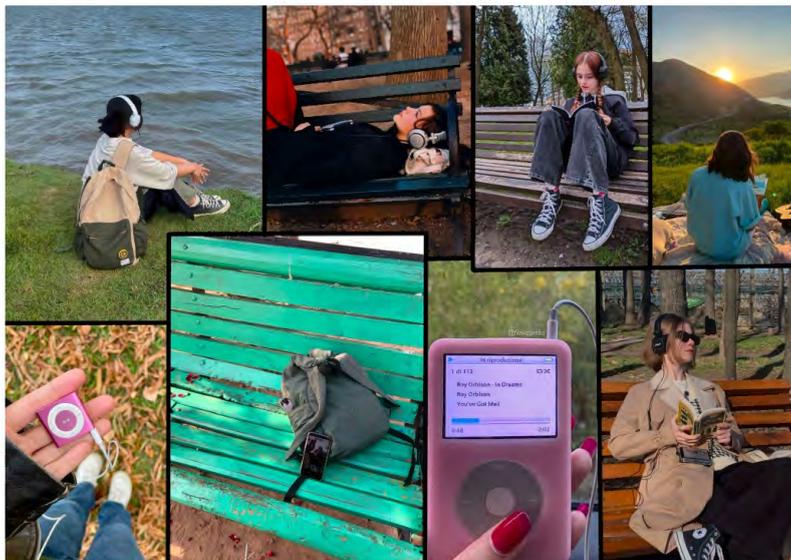
#### 4.4. MAQUETACIÓN DE MOODBOARDS

Después del análisis emocional, se confeccionaron dos moodboards diferentes para cada ilustración. El primero estuvo dedicado al entorno y la escena, incluyendo referencias a gamas cromáticas, tipos de iluminación, atmósferas, texturas y elementos arquitectónicos o espaciales. Estos moodboards ayudaron a definir la ambientación general de cada imagen, asegurando que el espacio reforzase emocional y narrativamente el perfil del personaje.



*Fig 15. Moodboard del escenario de MERCHE (Archivo Pinterest).*

El segundo moodboard se centró en la representación de la propia persona: objetos personales, estética, estilo de vida, posturas corporales y referencias pictóricas o fotográficas asociadas a su identidad. Este material permitió traducir visualmente los rasgos emocionales, culturales y musicales reconstruidos a partir del análisis del contenido del iPod, asegurando una coherencia entre la identidad sonora y su expresión gráfica.



*Fig 16. Moodboard para la caracterización personal de MERCHE (Archivo Pinterest).*

## 4.5 CONSTRUCCIÓN VISUAL MEDIANTE FOTOGRAFÍA

Tras la elaboración del moodboard, se realizó una sesión de fotografías de referencia para construir la escena y definir elementos clave de cada composición.



*Fig 17. Fotografías realizadas para utilizar como referencia en la ilustración MERCHE.*

## 4.6 PRODUCCIÓN DE LAS OBRAS

Finalmente, cada ilustración fue desarrollada desde bocetos digitales sobre lienzos de 14,8 x 21 cm a 450 ppp y en 8K. Se trabajó la composición, la integración de detalles simbólicos y la atmósfera general de la escena.



*Fig 18. Evolución del proceso creativo desde el boceto digital.*

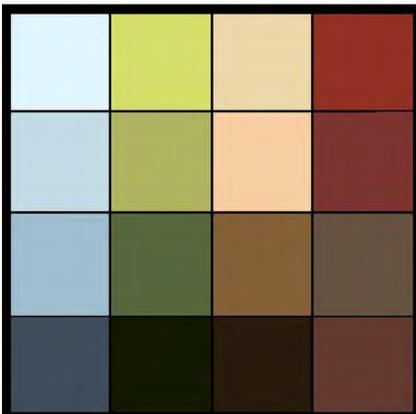
## 4.7. HERRAMIENTAS DIGITALES

El software que hemos utilizado para desarrollar las ilustraciones ha sido Procreate (Versión: 5.3.15) para el dispositivo iPad, empleando una selección de pinceles digitales del pack “Oil Painting 2019”, personalizados individualmente atendiendo a la opacidad, dureza y textura para adaptarse a cada escena. La construcción de la imagen se basó en la superposición de capas mediante transparencias y veladuras: las primeras suavizan transiciones y añaden atmósfera, mientras que las segundas intensifican contrastes y profundidad cromática.

Para los detalles se usaron pinceles finos y opacos, mientras que los volúmenes generales se modelaron con trazos sueltos y diluidos, trasladando así la estética del óleo tradicional al medio digital. Cada pincelada mantiene la huella del gesto, aportando densidad, dinamismo y una cualidad orgánica que ayuda a la representación de los personajes con un tratamiento naturalista.



**Fig 19.** Detalle del trazo y pinceles utilizados.



A pesar de que cada imagen partió de un proceso consciente de selección de referencias, muchos de los detalles compositivos, cromáticos y narrativos emergieron de forma inconsciente, impregnados por las lecturas y escenas cinematográficas analizadas.

**Fig 20.** Paleta de colores utilizada en la ilustración *MERCHE*.

## 5. RESULTADOS

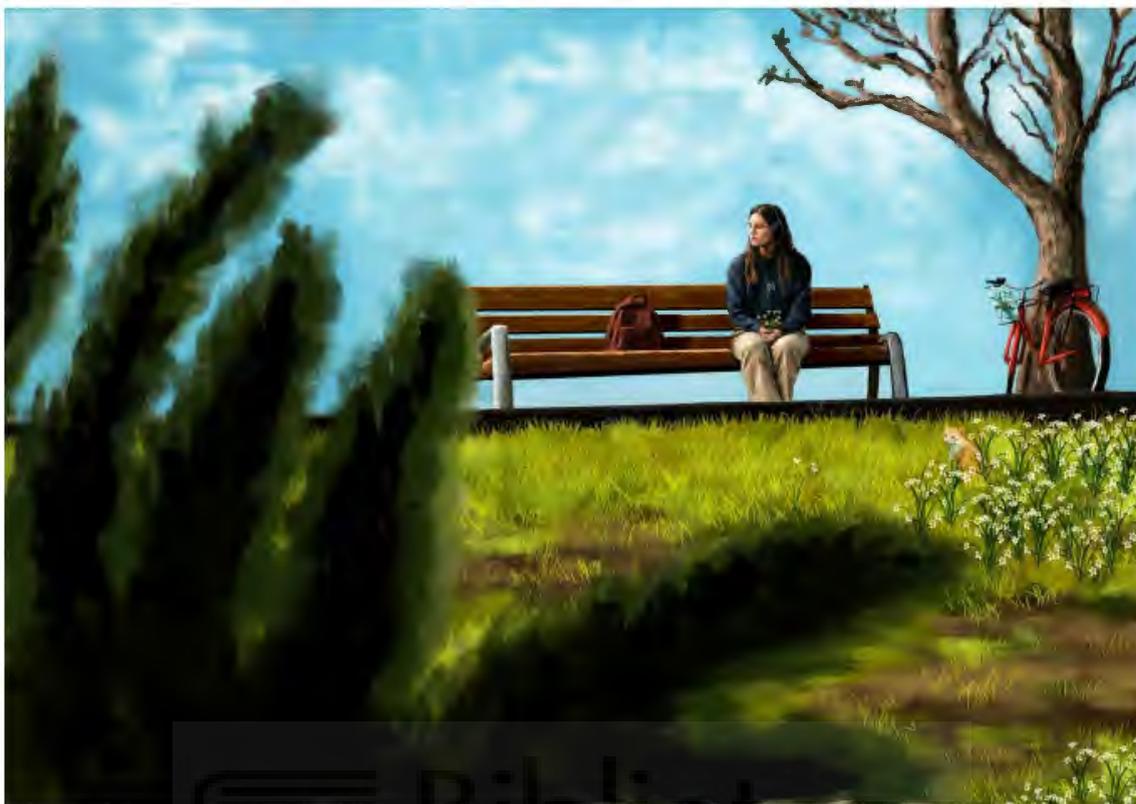
### 5.1. iPod de pau (NANO 1)



**Fig 21. Picazo, Juan D:** *PAU* (2025), Ilustración digital, 14,8 x 21 cm

La ilustración presenta una atmósfera luminosa y dinámica. La paleta de ocres apagados, grises azulados y anaranjados crepusculares evoca la energía del *Indie-rock* y el *Folk* presentes en el iPod de Pau, funcionando como fetiches cromáticos que remiten a festivales al aire libre y baladas de viaje. El vagón de metro, presentado como un microcosmos urbano detenido, simboliza el aislamiento colectivo: Pau, abrazándose las rodillas, con sus auriculares puestos y su iPod agarrado, encarna la narrativa de encierro y evasión, donde la música se convierte en refugio íntimo. El trazo de óleo digital aporta un aire atemporal, como fragmento inmóvil de memoria digital, y el crepúsculo urbano, teñido de anaranjados y violetas, acentúa la tensión entre lo público y lo íntimo. El guardia acompañado de su perro actúa como metáfora del control social, donde incluso lo cotidiano está atravesado por mecanismos de orden y vigilancia.

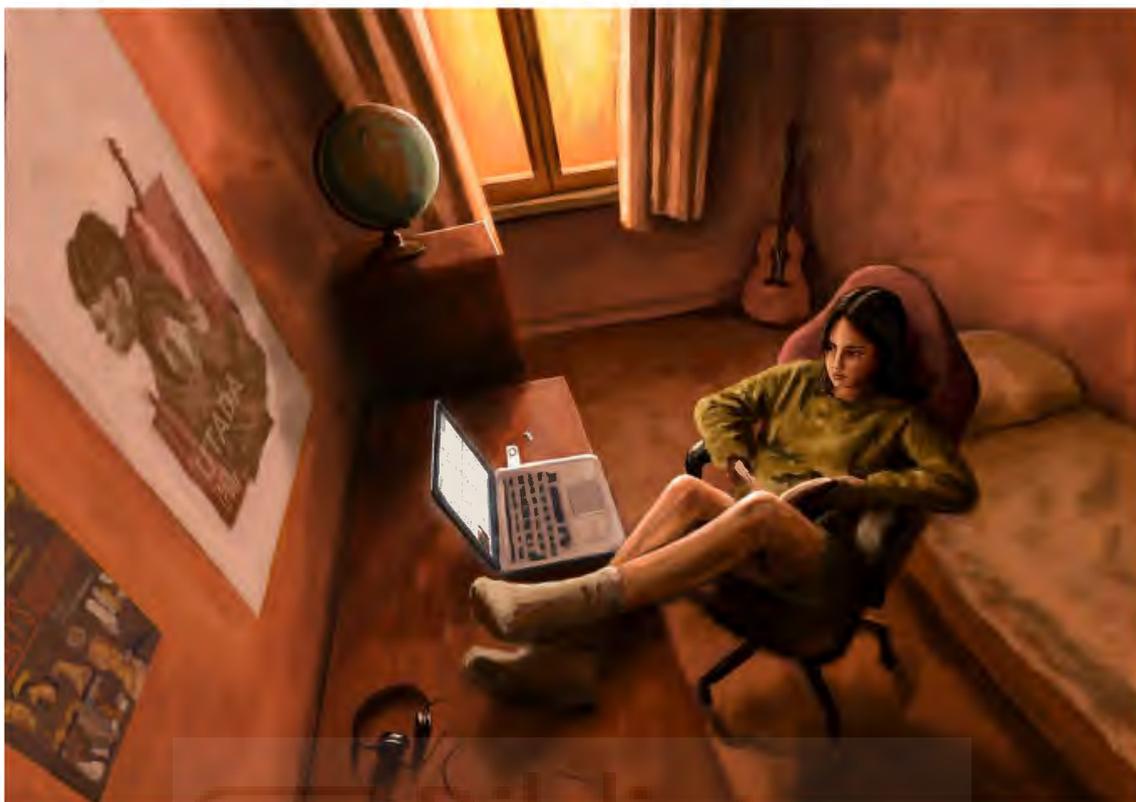
## 5.2. MERCHE (SHUFFLE 4)



**Fig 22. Picazo, Juan D:** *MERCHE* (2025), Ilustración digital, 14,8 x 21 cm

En esta segunda pintura adoptamos un enfoque más íntimo y recogido. La paleta, dominada por verdes terrosos, azules suaves y amarillos cálidos, busca reflejar la melancolía de las baladas en español que conforman el contenido musical del iPod de Merche. El banco en un parque casi desierto, con una Merche solitaria acompañada de su bicicleta y mochila, sugiere una pausa deliberada: un momento de tránsito emocional o reflexión interior. Con el trazo suelto y las pinceladas difuminadas en la vegetación, buscamos generar un efecto onírico, mientras que, al centrar el enfoque en el personaje, convertimos la escena en un retrato con cualidades de plano cinematográfico. La composición, en su conjunto, persigue una tensión poética entre realidad y ficción, entre lo onírico y lo tangible, invitando al espectador a habitar ese instante suspendido.

### 5.3. YUKI の iPod (Shuffle 1)



**Fig 23. Picazo, Juan D:** *YUKI* (2025), Ilustración digital, 14,8 x 21 cm

En esta pintura recreamos un espacio íntimo y nostálgico, bañado por una atmósfera cálida de tonos almagra. La escena se ilumina sutilmente desde el exterior por la luz dorada del atardecer, mientras que la tenue luz blanca de la pantalla que emana del ordenador personal de Yuki crea una dualidad lumínica que evoca el confort sonoro del *R&B alternativo*, el *J-pop* y el *Chillwave*.

La habitación representada es un refugio personal: una guitarra con las cuerdas rotas, un globo terráqueo y pósteres de Utada Hikaru y Grey's Anatomy construyen un universo de introspección. Yuki aparece recostada con un libro en sus manos frente al ordenador, sincronizando la música de su iPod sin apartar la vista de la pantalla. Con las piernas cruzadas y la luz del atardecer filtrándose por una ventana parcialmente cubierta, la escena se convierte en un instante suspendido, un espacio íntimo donde el tiempo parece detenerse.

### 5.3. iPod de congu (Nano 6)



**Fig 24. Picazo, Juan D:** *CONGU* (2025), Ilustración digital, 14,8 x 21 cm

En esta última pintura digital se representamos un entorno festivo nocturno. Un grupo de jóvenes, sentados en círculo sobre el suelo en penumbra, aparece iluminado por una luz cálida que contrasta con los tonos fríos de los objetos que manipulan, generando una atmósfera de proximidad física y emocional. La paleta, dominada por tierras, rojizos y matices de color piel, dialoga con la expresividad del *pop* y el *reguetón* presentes en el iPod de Congu, evocando un tiempo concreto, una estética generacional y una forma particular de habitar el mundo.

Iconológicamente, el iPod rosa de Congu actúa como ancla afectiva: su color resalta en la penumbra y sugiere un instante de introspección en medio del contexto grupal. Junto al iPod blanco de otro personaje de la escena, se refuerza la idea la red invisible de vínculos creados a través de la música.

## 5.4. CONCLUSIONES GENERALES

El proyecto ha culminado en cuatro pinturas digitales de pequeño formato, de carácter intimista, que exploran la memoria afectiva, la ficción narrativa y la posibilidad de que un objeto cotidiano desfasado se convierta en un archivo emocional capaz de evocar historias complejas. Cada pintura ilustra e integra en su narrativa el análisis musical, la identificación de objetos simbólicos y la aplicación de la técnica de óleo digital para traducir datos sonoros y materiales en narrativas visuales. De este modo, cada pieza funciona como un relato autónomo: un iPod específico genera una atmósfera conjunta de color, luz y composición que sugiere una biografía inventada, con detalles que invitan a descifrar emociones y hábitos de una persona que solo existe en el imaginario. Al mismo tiempo, las cuatro ilustraciones forman un conjunto coherente, pues comparten los mismos principios de investigación—arqueología tecnológica, escucha activa y poética del archivo—y mantienen una unidad estética en el tratamiento de la textura y la disposición simbólica.

Para la fase de postproducción futura, me planteo una acción final vinculada al destino de los iPods: una vez concluido el proyecto, al venderlos o regalarlos, incluiré en cada caja una impresión de la ilustración correspondiente, sin previo aviso al destinatario. Esta inserción silenciosa funcionará como un gesto poético, casi anónimo, que deja abierta la posibilidad de una reacción y/o una reflexión por parte del nuevo dueño, cerrando así el ciclo de memoria, identidad y escucha que articuló todo el proyecto.

Me siento satisfecho con el resultado final del proyecto, tanto por haberlo finalizado de forma coherente y rigurosa como por el proceso personal y creativo que ha implicado. Ha sido una oportunidad para profundizar en temas que me interpelan y experimentar con lenguajes visuales que me representan, lo cual refuerza mi compromiso con una práctica artística reflexiva.

Quiero agradecer a la directora, Amparo Alepuz, por su guía y apoyo constante durante todo el proceso. También agradezco a Estibaliz Rodríguez, por acompañarme cada domingo al rastro estos últimos meses y durante la realización de las fotografías. Sin ambas, este proyecto no habría sido posible.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### 6.1. REFERENCIAS EN LÍNEA

- Brody, R., (2010) Truffaut's Last Interview en *The New Yorker*. Recuperado de <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/truffauts-last-interview> (10-05-2025)
- Chu, C. (2018, 1 de mayo). How One Artist Transformed Old Master Paintings Into a Beguiling Capsule Collection for Gucci. *Artnet News*. <https://news.artnet.com/art-world/gucci-ignasi-monreal-capsule-collection-1269587>

### 6.2. REFERENCIAS AUDIOVISUALES

#### 6.2.1. SERIES DE TV

- Ritchie, G., (2024), *The Gentlemen: la serie*. Miramax Television, Moonage Pictures y Toff Guy Films. <https://www.netflix.com/es/title/81437051>

#### 6.2.2. PELÍCULAS

- Fincher, D. (1999). *Fight Club [El club de la lucha]*. 20th Century Fox.
- Godard, J.-L. (1960). *À bout de souffle [Sin aliento]*. Les Films Imperia.
- Hitchcock, A. (1954). *Rear Window [La ventana indiscreta]*. Paramount Pictures.
- Kassovitz, M. (1995). *La Haine [El Odio]*. Les Productions Lazennec, Studiocanal, La Sept Cinéma, Kasso Inc. Productions.
- Lazaga, M. (1999). *Manolito Gafotas*. Tornasol Films.

### 6.3. ARTÍCULOS ACADÉMICOS (revistas)

- Benjamin, W. (1936). Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit [La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica]. *Zeitschrift für Sozialforschung*, 5(1), 40–68.
- Guasch, A. M. (2005). Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar. *Matèria. Revista internacional d'Art*. Universitat de Barcelona, vol. 5, pp. 157–183.

### 6.4. LIBROS

- Brea, J. L. (2008). *Las tres eras de la imagen*. Gedisa.
- Gállego, J. (1984). *El cuadro dentro del cuadro*. Madrid: Cátedra.
- Guasch, A. M. (2011). *Arte y archivo, 1920-2010: Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal.
- Prada, J. M. (2015). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Tanner, G. (2024). *Porsiemprismo. Cuando nada termina nunca*. Caja Negra.

## 7. ANEXO

### DISPOSITIVOS DESCARTADOS



*Fig 25. CEX*



*Fig 26. Yolanda*



Fig 27. Rafi



Fig 28. iPod de farh



*Fig 29. Helen Gothard's iPod*



*Fig 30. iPod de jorge*



Fig 31. iPod di Lino Falletti



Fig 32. iPod de Jesucho



**Fig 33.** miriii